

### **Специфика художественного кинематографа как исторического источника (на примере отражения операции «Оверлорд» в фильмах США)**

Сегодня военное кино как особый жанр в индустрии кинематографа снова набирает популярность. Конечно, тот или иной фильм никогда не будет полностью соответствовать исторической действительности, поскольку кино – это лишь взгляд режиссера и группы сценаристов, показывающих свое отношение к описываемым событиям. Но не стоит забывать о том, что через их творчество проявляется отношение общества к той исторической реальности, о которой рассказано в фильме. При этом тема войны в кинематографе многогранна и включает другие не менее важные проблемы – сохранение человечности, уважение к прошлому, формирование патриотизма и воспитание духовно-нравственной личности.

Для историка, который изучает прошлое, особенно недалекое прошлое, большое значение имеет оценка возможности использования художественного или документального фильма в качестве исторического источника, выработка правильной методики этого использования, понимание специфики использования в этом качестве игрового кино. При этом и сегодня эти проблемы остаются малоизученными в исторических исследованиях. Профессиональные историки второй половины XX в., несмотря на прогресс в области методологических подходов в изучении истории, по-прежнему отдают предпочтение традиционным источникам [Дубкова, 2013, с. 2]. Еще М. Ферро отмечал необходимость пересмотра иерархической лестницы источников. Во главе лестницы, по мнению историка, должны стоять государственные архивы, печатные источники, юридические тексты. Вторую ступень должны занять источники личного происхождения. Третья ступень – продукты искусства: музыка, живопись и кино [Ферро, 1993, с. 47].

Для использования художественного кино как источника историк должен ответить на ключевой вопрос – о достоверности изображаемого. При источниковедческом анализе художественного кинематографа выполняется двойная конвертация: визуальный и художественный образы интерпретируются с точки зрения характера отображаемой ими реальности. Использование фильма как исторического источника

<sup>1</sup> Научный руководитель: С. А. Потапов, кандидат исторических наук, доцент НТГСПИ.

не должно являться самоцелью, историку необходимо исходить из поставленной проблемы [Ковальченко, 1987, с. 109].

Для того, чтобы рассуждать о степени достоверности содержащейся в фильме информации, необходимо обратить внимание на следующие моменты: во-первых, какие факторы, действовавшие в момент создания фильма, способствовали искажению реальности; во-вторых, в какой степени автор был заинтересован в правдивом отображении реальности; в-третьих, какие элементы изображаемого в наибольшей степени подверглись искажающему влиянию замысла, а какие – в наименьшей? Только в случае ответа на эти вопросы станет понятно главное: какие элементы отображаемой действительности нуждаются в дополнительной верификации, а где она бесполезна, то есть имеет место вымысел [Горбачев, 2015, с. 131].

Кино с точки зрения исторического исследования можно изучать по двум направлениям. Первое – исследование того, насколько достоверно фильм представляет на экране людей и события прошлого. Второе – анализ фильма как культурного явления, коллективной памяти о прошлом с точки зрения визуальной антропологии [Волков, Пономарева, 2012, с. 23–24].

Художественное кино – это, прежде всего, авторское произведение, отражающие эмоциональное отношение режиссера к тому или иному событию. Стоит иметь в виду, что если речь идет об историческом, военном кино, то оно изначально имеет драматический характер и, соответственно, так или иначе способно затрагивать важные аспекты исторического сознания, влиять на менталитет и отношение общества к отражаемым событиям.

Все это в полной мере относится к американскому кинематографу, посвященному Второй мировой войне и, в частности, операции «Оверлорд». Художественных фильмов, посвященных рассматриваемой операции, насчитывается около десятка. Первый фильм появился в 1956 г. – «День “Д” 6 июня». Фильм не стал популярным – возможно, зритель психологически был еще не готов вновь возвращаться к недавнему трагическому прошлому. Последующие кинофильмы вышли с интервалом в несколько лет: «Самый длинный день» (1962) и «Повелитель» (1975). Несмотря на высокие оценки и премии, фильмы не получили внимания со стороны публики, и на сегодняшний день остаются в числе малоизвестных. В конце 1990-х – начале 2000-х гг. интерес к Нормандской операции вновь возвращается и появляются новые киноленты: «Спасти рядового Райана» (1998), «Братья по оружию» (2001), «Айк: обратный отсчет» (2004). Возращение к теме войны объясняется стремлением авторов напомнить зрителю о важных страницах истории, показать значимость событий Второй мировой войны. К этому

стоит добавить факт завершения «холодной войны», попытку режиссеров подчеркнуть решающую роль США в мире и тогда, и сейчас, и повлиять в таком ключе на общественное мнение.

В качестве примера стоит остановиться на наиболее известных кинолентах – «Самый длинный день» (реж. К. Эннакин и др., 1962) и «Спасти рядового Райана» (реж. С. Спилберг, 1998) Первая лента снята по одноименному роману К. Райана, участника событий 1944 года. Второй фильм, в силу мировой известности его автора, зрители вспоминают чаще всего, когда речь заходит о событиях «второго фронта».

«Самый длинный день» главное внимание уделяет последовательному рассказу о событиях 1944 г. Примечательной особенностью является открытое и честное, насколько это возможно, описание событий. Кинофильм стремится беспристрастно показывать все стороны конфликта – просчеты как немецкого командования, так и армии союзников. При этом, несмотря (или благодаря) желанию режиссеров приблизиться к максимальной достоверности, кинолента из-за своего нейтрального контекста и мозаичности сюжета может показаться лишней эмоциональности [Binns, 2014, p. 2].

В «Спасти рядового Райана» С. Спилберг, напротив, стремится показать «военную повседневность», «окопную правду». За основу сюжета была взята реальная история семьи Ниландов. Работая над картиной, режиссер стремился приблизиться к максимальной подлинности – начиная с декораций и заканчивая показом жестоких сцен войны. Наиболее достоверной и самой напряженной сценой можно считать высадку на участке Омаха-Бич. И в фильме, и в действительности это была кровопролитная и тяжелая высадка, автор без лишнего пафоса и цензуры открывает этот момент зрителям [Binns, 2014, p. 5]. Тем не менее, работа режиссера частично отходит от достоверности отображения событий прошлого. Например, в реальности за оставшимися в живых из семьи Ниландов не была отправлена спецгруппа, также есть расхождения во внешнем виде немецкой бронетехники. Армия союзников представлена исключительно с положительной стороны, сюжет концентрируется почти исключительно на конкретной жизненной истории, не раскрывая при этом историческую составляющую. Причина подобной мифологизации кроется в желании авторов повысить национальную самооценку собственной страны.

В целом не вызывает сомнений тот факт, что события Второй мировой войны и сегодня очень актуальны, поскольку не только у нас, но и на Западе они воспринимаются как имеющие прямое отношение к сегодняшней политической, идеологической и социальной реальности. Это в полной мере отражает американский кинематограф.

Таким образом, игровое кино представляет собой транслятор знаний и мифов о прошлом. Кинематограф – это не только развлечение, его можно использовать и в качестве источника информации о взглядах людей на свою историю, культуру, менталитет. Значительное влияние на созданные режиссерами образы оказывает ряд моментов – накопленные знания о явлениях и событиях прошлого, господствующая в обществе идеология и авторское отношение к истории. Для создателей подобных фильмов важно чувствовать прошедшую эпоху и мотивы действий исторических персоналий, подмечать ключевые моменты в цепи сопутствующих событий. В то же время для историка, анализирующего художественный кинематограф в качестве исторического источника, задача заключается в умении не только проследить авторский замысел, но и соотнести взгляды авторов с исторической действительностью.

---

*Волков Е. В., Пономарева Е. В.* Игровое кино как исторический источник для изучения культурной памяти [Электронный ресурс] // Вестн. Южно-Урал. гос. ун-та. 2012. № 10 (269). С. 22–26. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoe-kino-kak-istoricheskiy-istochnik-dlya-izucheniya-kulturnoy-pamyati> (дата обращения: 06.02.21).

*Горбачев О. В.* Советский художественный кинематограф как исторический документ: особенности анализа и интерпретации // Документ. Архив. История. Современность. Вып. 15. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2015. С. 126–136.

*Дубкова А. А.* Кино как исторический источник [Электронный ресурс] // IX Всероссийская конференция «Молодежь и наука». 2013. С. 1–2. URL: <https://goo.su/45g3> (дата обращения: 06.02.21).

*Ковальченко И. Д.* Методы исторического исследования. М.: Наука, 1987.

*Ферро М.* Кино и история [Электронный ресурс] // Вопр. ист. 1993. № 2. С. 47–57. URL: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Article/ferro\\_kinoistor.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Article/ferro_kinoistor.php) (дата обращения: 06.02.21).

*Binns D.* Re-viewing D-Day: The cinematography of the Normandy landings from the Signal Corps to Saving Private Ryan [Электронный ресурс] // Media War & Conflict. 2014. 8 (1). Pp. 86–99. URL: [https://www.researchgate.net/publication/274749818\\_Rewing\\_DDay\\_The\\_cinematography\\_of\\_the\\_Normandy\\_landings\\_from\\_the\\_Signal\\_Corps\\_to\\_Saving\\_Private\\_Ryan](https://www.researchgate.net/publication/274749818_Rewing_DDay_The_cinematography_of_the_Normandy_landings_from_the_Signal_Corps_to_Saving_Private_Ryan) (дата обращения: 06.02.21).